

## PEMANFAATAN BLOOKET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GAMIFIKASI DIGITAL DI KELAS 6 SDN SUKUN 3 KOTA MALANG

Mar'atul Fitriayu Azizah, Sita Acetylena

Pascasarjana, Universitas Al-Qolam

[maratulfitriayuazizah24@pasca.alqolam.ac.id](mailto:maratulfitriayuazizah24@pasca.alqolam.ac.id), [sita@alqolam.ac.id](mailto:sita@alqolam.ac.id)

---

### Abstract

*This study aims to explore the use of Blooket as a digital gamification-based learning medium in Islamic Religious Education (PAI) at the elementary school level. Using a literature review approach, this article examines various sources and previous research findings on the effectiveness of gamification in enhancing student motivation, engagement, and learning outcomes. Blooket, as an interactive quiz platform, is considered capable of creating a more enjoyable and meaningful learning experience, particularly in the context of PAI, which is often perceived as conventional and monotonous. The findings indicate that integrating Blooket can increase learning enthusiasm, deepen understanding of PAI material, and foster an active and collaborative learning environment. Therefore, the use of Blooket is recommended as an innovative strategy for PAI instruction, aligned with the needs and characteristics of today's digital-native students.*

### Article History

*Submitted: 15 July 2025*

*Accepted: 24 July 2025*

*Published: 25 July 2025*

### Key Words

*Blooket, digital gamification, Islamic Religious Education, elementary school*

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan Blooket sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi digital dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SDN Sukun 3 Kota Malang. Melalui pendekatan studi pustaka dan observasi, artikel ini mengkaji berbagai literatur dan temuan penelitian terdahulu terkait efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik. Blooket, sebagai platform kuis interaktif, dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna, terutama dalam konteks pembelajaran PAI yang cenderung bersifat konvensional. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi Blooket dapat meningkatkan antusiasme belajar, memperdalam pemahaman materi, serta mendorong terciptanya lingkungan belajar yang aktif dan kolaboratif. Oleh karena itu, penggunaan Blooket direkomendasikan sebagai strategi inovatif dalam pembelajaran PAI, sejalan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik era digital.

### Sejarah Artikel

*Submitted: 15 July 2025*

*Accepted: 24 July 2025*

*Published: 25 July 2025*

### Kata Kunci

*Blooket, gamifikasi digital, Pendidikan Agama Islam, Sekolah Dasar*

---

### Pendahuluan

Kemajuan teknologi digital telah memberikan pengaruh besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Perkembangan digital yang telah bertransformasi mendorong para pendidik untuk mengintegrasikan teknologi sebagai alat inovatif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Khususnya dalam Pendidikan Agama Islam (PAI), pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran yang variatif,

tetapi juga sebagai cara untuk membangkitkan minat dan semangat belajar peserta didik terhadap ajaran dan nilai-nilai Islam. (Tria Rahayu et al. 2023).

Perkembangan pendidikan agama Islam menunjukkan adanya perubahan paradigma dari model pembelajaran tradisional yang menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber ilmu, menuju pendekatan modern yang menjadikan guru sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai pusat aktivitas belajar. Namun, pembelajaran PAI masih menghadapi berbagai tantangan, seperti rendahnya tingkat profesionalisme pendidik, penggunaan metode yang masih bersifat konvensional, serta kurang optimalnya integrasi teknologi informasi dalam proses pembelajaran. (Amirudin 2019). Oleh karena itu, Inovasi dengan mengintegrasikan teknologi digital dalam pembelajaran memiliki peran krusial dalam mendorong minat serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses pendidikan agama.

Terdapat beberapa pendekatan yang telah berkembang, salah satunya adalah gamifikasi digital, yaitu penerapan elemen-elemen permainan ke dalam konteks di luar dunia game. Elemen tersebut meliputi poin, level, penghargaan, papan peringkat, narasi, dan rencana, yang dirancang untuk menjadikan aktivitas lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, ciri khas permainan seperti adanya tantangan juga dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. (Rumianda, Soepriyanto, and Abidin 2020). Dalam konteks ini, Blooket hadir sebagai salah satu platform gamifikasi digital berbasis kuis yang menyediakan berbagai fitur untuk mendukung pembelajaran interaktif berbasis permainan. Melalui tampilan yang menarik dan akses yang mudah, Blooket memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang evaluasi pembelajaran yang kompetitif, berlangsung secara real-time, serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Nur'aeni and Hasanudin 2023).

Penggunaan Blooket dalam pembelajaran PAI menjadi penting untuk ditelaah, mengingat tantangan dalam menyampaikan materi keislaman secara menarik di era digital saat ini. Peserta didik yang merupakan generasi digital (digital native) cenderung lebih tertarik pada pendekatan yang bersifat visual dan interaktif. Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai agama dengan teknologi pendidikan dapat menjadi langkah strategis untuk meningkatkan pemahaman serta minat peserta didik terhadap materi keislaman. (Surachman 2023).

Andriyanto dan Abidin (2021), dalam penelitian berjudul "Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain dan Gamifikasi pada Pendidikan", mengkaji potensi integrasi antara teknologi blockchain dan pendekatan gamifikasi dalam bidang pendidikan. Penelitian ini

menekankan bahwa perpaduan keduanya dapat meningkatkan transparansi sistem, memicu semangat belajar, serta memperkuat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Temuan mereka mengindikasikan bahwa penerapan gamifikasi secara umum berdampak positif terhadap peningkatan partisipasi dan hasil belajar peserta didik, terutama bila didukung oleh teknologi digital yang bersifat fleksibel dan terdesentralisasi.. (Hendriyati Haryani et al. 2023)

Penelitian oleh Saputri, Gani, & Sari (2021) yang berjudul “Analisis Kebutuhan Pengembangan Booklet Sistem Imun Manusia sebagai Suplemen Bahan Ajar Biologi Kelas XI SMA” bertujuan untuk menggali kebutuhan guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran tambahan berupa booklet. Hasil studi tersebut mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan konteks sangat diperlukan guna mendukung proses belajar, khususnya dalam membantu memahami konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami jika hanya mengandalkan buku teks (Yudistira et al. 2021).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas gamifikasi dalam pembelajaran secara umum, termasuk pemanfaatan platform seperti Kahoot!, Quizizz, dan Wordwall dalam meningkatkan partisipasi peserta didik. Namun, kajian yang secara khusus menyoroti penggunaan Blooket dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih relatif sedikit. Sebagian besar studi yang ada lebih menitikberatkan pada aspek teknis penggunaan platform tersebut atau penerapannya dalam mata pelajaran umum seperti matematika, sains, maupun bahasa (Andani et al. 2025)

Walaupun terdapat tren positif dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran PAI, kajian mendalam mengenai pemanfaatan gamifikasi digital melalui studi literatur masih terbatas, terutama yang berfokus pada integrasi nilai-nilai keislaman dalam pembelajaran berbasis digital. Kondisi ini mengindikasikan perlunya penelitian lebih lanjut mengenai bagaimana Blooket, sebagai media gamifikasi yang interaktif, dapat diadaptasi secara optimal dalam konteks pembelajaran PAI (Zahrah et al. 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi melalui studi literatur pemanfaatan Blooket sebagai media gamifikasi digital dalam pembelajaran PAI serta melalui penelitian langsung di kelas 6. Dengan menggunakan pendekatan studi pustaka, kajian ini akan menelaah berbagai penelitian sebelumnya dan literatur yang relevan untuk memahami bagaimana Blooket dapat dioptimalkan sebagai strategi pembelajaran berbasis gamifikasi dalam konteks pendidikan agama Islam.

Selain melalui studi literatur, penelitian ini juga dilengkapi dengan kajian lapangan untuk mengamati secara langsung pemanfaatan Blooket dalam pembelajaran PAI. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali secara lebih mendalam potensi, tantangan, serta kelebihan Blooket sebagai media gamifikasi digital yang diterapkan di kelas, sehingga memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitasnya dalam konteks nyata pembelajaran agama Islam.

## **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan observasi lapangan. Metode studi literatur dilakukan dengan menelaah berbagai sumber sekunder yang relevan, seperti artikel jurnal, buku, laporan penelitian, dan dokumen terkait penggunaan Blooket dalam konteks pendidikan, khususnya Pendidikan Agama Islam (PAI) di tingkat sekolah dasar. Kajian pustaka bertujuan untuk memahami teori, konsep, serta temuan-temuan terdahulu yang dapat mendukung analisis terhadap efektivitas gamifikasi digital dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini juga dilengkapi dengan observasi langsung di lapangan pada salah satu sekolah dasar yang telah mengimplementasikan Blooket dalam pembelajaran PAI. Observasi dilakukan secara partisipatif untuk memperoleh data empiris mengenai bagaimana Blooket digunakan oleh guru dan diterima oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar. Aktivitas yang diamati meliputi interaksi peserta didik selama kuis berlangsung, respon terhadap materi yang disampaikan melalui Blooket, serta efektivitas platform ini dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

Fokus utama dari penelitian ini adalah mengidentifikasi potensi, tantangan, dan kontribusi Blooket sebagai media edukatif yang interaktif dan berbasis teknologi. Potensi yang dimaksud mencakup kemampuan Blooket dalam memfasilitasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan; tantangan merujuk pada kendala teknis maupun pedagogis yang mungkin muncul selama implementasi; sedangkan kontribusi mencakup dampak positif yang ditimbulkan terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Data yang diperoleh dari studi literatur dan observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menghasilkan pemahaman yang komprehensif mengenai peran Blooket dalam pembelajaran PAI di sekolah dasar.

## Hasil dan Pembahasan

Teknologi pembelajaran merupakan desain, pemanfaatan, pengelolaan, pengembangan hingga evaluasi pembelajaran yang terus dinamis sejalan dengan perkembangan zaman (Elihami and Saharuddin 2018). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami dan menguasai konsep-konsep yang diajarkan, serta dapat meningkatkan motivasi belajar karena materi disajikan dengan cara yang menarik. Pembelajaran yang disampaikan hendaknya mampu menarik minat peserta didik agar mereka terlibat secara aktif dan antusias dalam proses belajar mengajar (Anggraeny, Nurlaili, and Mufidah 2020).

Proses pembelajaran adalah sebuah komunikasi antara guru dan peserta didik yang berguna untuk meningkatkan pemahaman dan transfer pengetahuan (Nur et al. 2023). Pendidikan Agama Islam di sekolah bertujuan untuk menanamkan, mengembangkan, dan memperkuat keimanan peserta didik melalui penyampaian pengetahuan, penghayatan, serta pengamalan ajaran Islam. Tujuannya agar peserta didik tumbuh menjadi pribadi muslim yang terus meningkatkan keimanan dan ketakwaannya, memiliki kesadaran berbangsa dan bernegara, serta siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, ketika membahas Pendidikan Agama Islam, baik dari segi makna maupun tujuannya, harus berlandaskan pada penanaman nilai-nilai Islam, serta tidak boleh mengesampingkan etika dan moral sosial (Agustina, Hamengkubuwono, and Syahindra 2020).

Saat ini, pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari peran teknologi sebagai media dan sumber belajar bagi peserta didik, mengingat mereka hidup di tengah pesatnya perkembangan teknologi. Bagi guru Pendidikan Agama Islam (PAI), teknologi mempermudah penyampaian materi seperti aqidah, akhlak, fikih, dan lainnya. Namun demikian, masih banyak guru PAI yang mengalami kendala dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam bahan ajar dan media pembelajaran mereka (Fauzi 2023).

Salah satu langkah yang dapat dilakukan oleh guru untuk membuat mata pelajaran PAI lebih menarik bagi peserta didik adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang modern dan berbasis teknologi. Dengan pendekatan ini, PAI berpotensi menjadi mata pelajaran yang diminati peserta didik serta tidak lagi dianggap kuno, karena mampu mengikuti perkembangan teknologi saat ini (Destriani and Warsah 2022).

Hasil riset UniCEF yang dilaksanakan Kementerian Komunikasi dan Informatika dan dimuat di *Republika* menyebutkan fakta sebanyak 30 juta anak dan remaja Indonesia adalah pengguna internet, sehingga media digital kini menjadi saluran utama komunikasi mereka.

Sehingga Menteri Komunikasi dan Informatika menghimbau “Semua pihak harus mendorong anak-anak dan remaja menggunakan internet sebagai alat penting untuk melancarkan dan membantu pendidikan mereka (Listiyani and Muhammad 2023).

Proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar memiliki tantangan khusus dalam mendorong semangat belajar peserta didik. Salah satu pendekatan inovatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan partisipasi peserta didik adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang mengadaptasi elemen-elemen permainan, seperti poin, level, dan hadiah, guna mendorong interaksi serta meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses belajar (Fauziyah, Fatah, and Mahmudah 2025).

Penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi dalam PAI berpotensi kuat dalam meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan peserta didik. Dengan menggabungkan unsur-unsur permainan ke dalam proses pembelajaran, gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan ini mampu mendorong motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya memberikan dampak positif terhadap pencapaian hasil belajar mereka. (Rani et al. 2024). Gamifikasi bertujuan untuk mendorong partisipasi dan motivasi pengguna dengan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, seperti dalam kegiatan pembelajaran (Ulum and Manshur 2016).

Salah satu bentuk penggunaan teknologi berbasis gamifikasi pada muatan pembelajaran PAI adalah dengan menggunakan permainan berbasis web yaitu Blooket. Blooket merupakan platform yang masih tergolong baru dan menawarkan berbagai pilihan kuis serta permainan trivia secara online bagi para pendidik. Penggunaan aplikasi Blooket dalam kegiatan pembelajaran dapat menghadirkan tantangan bagi peserta didik sekaligus memberikan peluang untuk meningkatkan daya ingat mereka. Guru dapat memanfaatkan Blooket untuk menyusun kumpulan soal yang berkaitan dengan materi pelajaran PAI (Nur'aeni and Hasanudin 2023)

Blooket, yang diucapkan sebagai 'blu-kit', merupakan salah satu platform yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Platform ini dapat digunakan untuk kegiatan belajar secara daring. Alamat situs resminya adalah <https://www.blooket.com/> , sedangkan peserta didik dapat mengakses permainan melalui <https://play.blooket.com/play> dengan memasukkan kode permainan. Blooket adalah platform berbasis web yang dikembangkan oleh Ben Stewart dan dimiliki secara resmi oleh Blooket LLC. Akses ke platform ini dapat dilakukan melalui perangkat seluler maupun laptop, namun untuk menjadi host dalam permainan, disarankan

menggunakan laptop karena kebutuhan tampilan yang harus disajikan secara langsung (Hadi Nugroho and Romadhon 2022).

Blooket merupakan salah satu platform pembelajaran berbasis web yang memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam format kuis yang digabungkan dengan berbagai mode permainan, seperti Gold Quest, Tower Defense, Battle Royale dan lain-nya. Mode ini menciptakan pengalaman kompetisi yang seru bagi peserta didik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Dibandingkan dengan platform lain, Blooket menawarkan fitur yang lebih variatif dan fleksibel (Krisnawati 2025).

Blooket Game memiliki beberapa kelebihan, yaitu mendorong motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif, memfasilitasi pembelajaran, meningkatkan retensi materi serta mengembangkan keterampilan sosial. Namun disamping beberapa kelebihan tersebut, terdapat beberapa kekurangan pula seperti minimnya kegiatan kelompok, kurang tepat digunakan untuk anak kelas rendah dan memerlukan kecermatan dalam membuat pertanyaan dan jawaban (Astindari et al. 2024).

Hasil observasi langsung di SDN Sukun 3 Kota Malang, khususnya pada kelas 6A, menunjukkan berbagai dinamika yang relevan dalam implementasi Blooket sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi digital. Berdasarkan pengumpulan data lapangan dan kajian pustaka yang dilakukan, pembahasan ini dibagi ke dalam tiga aspek utama: potensi, tantangan, dan kontribusi Blooket dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar.

Pertama, Potensi Pemanfaatan Blooket di SDN Sukun 3 Kota Malang. Potensi yang dimiliki SDN Sukun 3, khususnya pada kelas 6A, tergolong cukup baik untuk mendukung penerapan Blooket sebagai media pembelajaran digital. Dari segi kesiapan teknologi, sebagian besar peserta didik di kelas ini telah memiliki gawai pribadi berupa smartphone yang terhubung dengan internet. Hal ini menjadi salah satu indikator penting karena Blooket merupakan platform berbasis daring yang membutuhkan akses internet untuk dapat digunakan secara maksimal. Ketersediaan gadget pribadi memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk dapat mengakses Blooket baik dalam pembelajaran di kelas maupun saat mengerjakan latihan di luar jam sekolah.

Dari sisi sarana pendukung, sekolah telah menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, antara lain LCD proyektor di setiap ruang kelas dan jaringan WiFi yang dapat digunakan oleh seluruh guru dan peserta didik. LCD proyektor memungkinkan guru untuk menampilkan antarmuka Blooket kepada seluruh peserta didik secara visual, memudahkan

koordinasi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif. Sementara itu, akses WiFi membantu mengatasi kendala kuota internet, terutama bagi peserta didik yang mungkin memiliki keterbatasan akses data seluler.

Selain kesiapan teknis, aspek kompetensi guru juga menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pemanfaatan Blooket. Guru di kelas 6A menunjukkan kemampuan yang cukup dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan Blooket dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya mampu mengelola permainan kuis secara teknis, tetapi juga dapat mengkaitkan konten kuis dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dalam kurikulum. Kompetensi ini menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan strategi pembelajaran berbasis gamifikasi secara berkelanjutan.

Kedua, tantangan Implementasi Blooket di Lapangan. Meskipun potensi yang dimiliki cukup menjanjikan, terdapat beberapa tantangan yang perlu menjadi perhatian dalam penerapan Blooket di SDN Sukun 3. Salah satu kendala utama adalah kemungkinan terjadinya gangguan teknis, seperti pemadaman listrik. Gangguan ini secara langsung berdampak pada tidak berfungsinya proyektor dan terganggunya akses WiFi, yang menjadi komponen penting dalam operasionalisasi Blooket. Tanpa dukungan listrik, pembelajaran digital menjadi tidak dapat dilakukan secara optimal.

Selain itu, meskipun sebagian besar peserta didik telah memiliki smartphone, masih terdapat beberapa peserta didik yang menghadapi hambatan dalam penggunaannya. Hambatan ini bisa berupa keterbatasan kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat, kondisi perangkat yang kurang mendukung (misalnya kapasitas memori atau baterai yang rendah), hingga keterbatasan dalam akses data jika WiFi sekolah tidak mencukupi. Ketimpangan akses ini dapat menciptakan kesenjangan dalam partisipasi peserta didik, yang pada akhirnya dapat mempengaruhi pencapaian pembelajaran.

Tantangan lainnya yang teramati adalah kecenderungan beberapa peserta didik untuk membuka aplikasi lain saat pembelajaran berlangsung, seperti media sosial atau permainan yang tidak terkait dengan materi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan smartphone dalam kelas tidak serta-merta menjamin keterlibatan belajar, bahkan dapat menjadi gangguan apabila tidak diawasi dengan baik. Tantangan ini menjadi catatan penting bagi guru untuk terus mengembangkan strategi pengelolaan kelas digital yang efektif, termasuk menetapkan aturan dan memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang etika penggunaan teknologi selama proses belajar berlangsung.

Ketiga, kontribusi Blooket dalam Pembelajaran PAI. Meskipun dihadapkan pada sejumlah tantangan, penerapan Blooket di kelas 6A SDN Sukun 3 Kota Malang memberikan kontribusi positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran PAI. Salah satu kontribusi paling menonjol adalah meningkatnya antusiasme dan motivasi belajar peserta didik. Observasi menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias saat mengikuti kuis melalui Blooket. Mereka merespons kegiatan ini dengan semangat, bahkan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap jawaban-jawaban yang mereka belum ketahui. Fenomena ini mencerminkan bahwa Blooket berhasil mengubah persepsi peserta didik terhadap pembelajaran PAI yang selama ini dianggap membosankan dan monoton.

Selain itu, Blooket menciptakan suasana pembelajaran yang kolaboratif dan kompetitif dalam waktu yang bersamaan. Para peserta didik menikmati momen kebersamaan saat bermain kuis secara serempak, saling memberi semangat, dan merasakan kebanggaan saat memperoleh skor tinggi. Unsur kompetisi yang sehat ini dapat mendorong keterlibatan kognitif peserta didik serta meningkatkan daya saing yang positif dalam kelas. Dalam konteks pembelajaran agama, hal ini penting karena memperkuat nilai-nilai kebersamaan, saling menghargai, dan tanggung jawab terhadap proses belajar.

Kontribusi lain yang signifikan adalah pada aspek pemahaman materi. Peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami konsep-konsep dalam PAI karena disajikan dalam bentuk pertanyaan interaktif yang menantang namun menyenangkan. Dengan model permainan yang atraktif, peserta didik terdorong untuk mencari tahu jawaban yang benar, dan secara tidak langsung terlibat dalam proses berpikir kritis dan refleksi terhadap nilai-nilai agama yang diajarkan. Pendekatan ini mendekatkan materi pembelajaran dengan dunia keseharian peserta didik, sekaligus memperkuat penguasaan kognitif dan afektif secara bersamaan.

Hasil observasi ini memperkuat argumentasi bahwa integrasi teknologi pembelajaran seperti Blooket dapat menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI di sekolah dasar. Potensi yang telah dimiliki oleh peserta didik, guru, dan fasilitas sekolah dapat dimaksimalkan melalui pendekatan yang tepat. Namun, agar implementasi ini berkelanjutan, perlu adanya dukungan dari berbagai pihak, baik dalam bentuk pelatihan lanjutan bagi guru, penguatan infrastruktur digital, maupun penyusunan kebijakan internal sekolah mengenai pemanfaatan teknologi secara bijak.

Selain itu, tantangan yang dihadapi dapat dijadikan titik tolak untuk perbaikan ke depan. Misalnya, sekolah dapat menyediakan perangkat pinjaman bagi peserta didik yang tidak

memiliki smartphone, atau menyediakan genset sebagai cadangan energi saat terjadi pemadaman. Guru juga perlu didukung untuk mengembangkan sistem pengawasan dan evaluasi yang lebih efektif dalam pembelajaran digital agar peserta didik tetap fokus dan tidak menyalahgunakan perangkat selama kegiatan berlangsung.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian pustaka dan observasi di lapangan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Blooket dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik. Sebagai platform gamifikasi digital, Blooket mampu menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Penerapan Blooket tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman konsep-konsep keagamaan yang diajarkan. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, integrasi teknologi seperti Blooket menjadi strategi yang relevan untuk menjawab tantangan pembelajaran yang adaptif dan berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, guru PAI disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan Blooket sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif.

## Referensi

- Agustina, Winda, Hamengkubuwono Hamengkubuwono, and Wandi Syahindra. 2020. "Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum." *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam* 18(20): 112. doi:10.47498/tadib.v12i02.365.
- Amirudin, Noor. 2019. "Problematika Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Era Digital." *Prosiding Seminar Nasional Prodi PAI UMP*: 181–92.
- Andani, Detty, Komplek G Islamic Centre Jl Obos, Kec Jekan Raya, Kota Palangka Raya, Kode Pos, and Kalimantan Tengah. 2025. "PENGUNAAN PERMAINAN BLOOKET DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya." *Jurnal Ilmiah Nusantara* 2(1): 533–42. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i1.3407>.
- Anggraeny, Devie, Dina Aulia Nurlaili, and Rachil Amalia Mufidah. 2020. "Analisis Teknologi Pembelajaran Dalam Pendidikan Sekolah Dasar." *Fondatia* 4(1): 150–57. doi:10.36088/fondatia.v4i1.467.
- Astindari, Tri, Raudatul Jannah, Wahidi Muhtar, Shinta Noviana Dewi, Moh Aditia, and Info

- Artikel. 2024. "PENERAPAN PEMBELAJARAN INTERAKTIF MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS GAME BLOOKET TINGKAT SD/MI DI DESA TREBUNGAN." *Journal of Community Empowerment and Innovation* 3(2): 2024.
- Destriani, Destriani, and Idi Warsah. 2022. "Pemanfaatan Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu." *SITTAH: Journal of Primary Education* 3(2): 175–90. doi:10.30762/sittah.v3i2.557.
- Elihami, Elihami, and Andi Saharuddin. 2018. "Peran Teknologi Pembelajaran Islam Dalam Organisasi Belajar." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 1(1): 1–8. doi:10.33487/edumaspul.v1i1.34.
- Fauzi, Muhammad Noor. 2023. "Problematika Guru Mengimplementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 7(4): 1661. doi:10.35931/am.v7i4.2688.
- Fauziyah, Nina Rohmatul, Muhammad Firman Fatah, and Rif'atul Mahmudah. 2025. "Transformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." 12(1): 15–25.
- Hadi Nugroho, Faizal, and Sahrul Romadhon. 2022. "Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan* 10(2): 153–62. doi:10.36052/andragogi.v10i2.299.
- Hendriyati Haryani, Syahrul MuArif Wahid, Anandha Fitriani, and Muhammad faris Ariq. 2023. "Analisa Peluang Penerapan Teknologi Blockchain Dan Gamifikasi Pada Pendidikan." *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan dan Teknologi Informasi* 1(2): 163–74. doi:10.34306/mentari.v1i2.250.
- Krisnawati. 2025. "PENGUNAAN GAME BLOOKET DI WEBSITE SEBAGAI PENUNJANG PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 19 SURABAYA." 05(03): 1–23.
- Listiyani, Ila, and Nur Yamin Muhammad. 2023. "Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023." *G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling* 7(03): 773–86. doi:10.31316/gcouns.v7i03.5029.
- Nur'aeni, Nani, and Erlangga Hanan Ilahiya Hasanudin. 2023. "Model Pembelajaran

- Kooperatif Team Game Tournament Berbasis Media Digital Blooket Untuk Mengembangkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila.” *Asatiza: Jurnal Pendidikan* 4(3): 259–73. doi:10.46963/asatiza.v4i3.982.
- Nur, Fazri, Insan Tamami, Acep Hermawan, Universitas Islam, Negeri Sunan, and Gunung Djati Bandung. 2023. “Perkembangan Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab.” *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4(2): 158–78.
- Rani, Atika, Samosir Hal, Khidmat Jurnal, Ilmu Sosial, Pembelajaran Keagamaan, Di Sdn, Perk Hessa, et al. 2024. “Model Pembelajaran PAI Berbasis Gamifikasi Meningkatkan Minat Dan Partisipasi.” 2(2): 326–30.
- Rumianda, Luis, Yerry Soepriyanto, and Zainul Abidin. 2020. “Gamifikasi Pembelajaran Sosiologi Materi Ragam Gejala Sosial Sebagai Inovasi Pembelajaran Sosiologi Yang Aktif Dan Menyenangkan.” *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3(2): 125–37. doi:10.17977/um038v3i22020p125.
- Surachman, Anista Ika. 2023. “Pengembangan Booklet Pendidikan Islam Sebagai Media Edukasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Moderasi Beragama Siswa.” *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah* 8(2): 231–56. doi:10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14230.
- Tria Rahayu, Intan, Meilin Faiza Pramuswari, Moly Santya, Rizky Oktariani, and Siti Fatimah. 2023. “Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi.” *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences* 2(01): 97–110. doi:10.62668/hypothesis.v2i01.645.
- Ulum, Khoirul, and Ahmad Manshur. 2016. “GAMIFIKASI MELALUI APLIKASI QUIZZZ UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME SISWADALAM PEMBELAJARAN PAI.” : 1–23.
- Yudistira, Olla Krisliani, Syamsurizal Syamsurizal, Helendra Helendra, and Yusni Attifah. 2021. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Booklet Sistem Imun Manusia Sebagai Suplemen Bahan Ajar Biologi Kelas XI SMA.” *Journal for Lesson and Learning Studies* 4(1): 39–44. doi:10.23887/jlls.v4i1.34289.
- Zahrah, Adinda, Ana Tiara Syalwa, Ayu Rahmawati, Chatur Wasessa, and Alpin Maulana. 2025. “Optimalisasi Pembelajaran Langsung Interaktif Melalui Media Digital Dan Gamifikasi Berbasis Aplikasi Blooket Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Pai.” *Qolamuna: Keislaman, Pendidikan, Literasi dan Humaniora* 2(1): 25–36.